月刊アルカディア3月号(Vol.94)付録

三国志大戦3 カードリストブック



目次



三国志大戦3
第三話 長安への道
曹操
これほどの厳しい戦を乗り越えられれば
我が軍はどれほど精強になるか……
HI-SCORE
FREE PLAY
戦闘指令
15カウント以内に
典韋で
賈詡を撃破しろ！
MISSION
指令成功
SCORE 5000
兵力増強
諸葛亮
貴方には、この赤壁にて沈んでもらいます。
灰となって母なる長江に還るのです。
CREDIT (S) 0
戦闘評価
熟練度アップ！
撃破 練度 2
敵を撃破することから
戦闘は始まる！
3070

目次

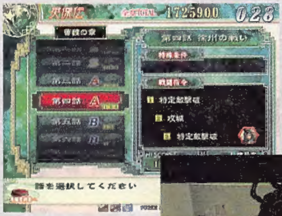
英傑伝兵書

各種練習に最適の「英傑伝」。しかし対人戦とはまた違う、手強い敵軍に苦戦している人も多いのでは？　そんな君主諸兄のために、全話共通の大まかな攻略に加え、各章の序盤部分を徹底分析！

教之一　「英傑伝」の特徴とは？

まず英傑伝で気を付けるべき点は、下の表にまとめた通り。相手が一定の思考しかしない上、さらに敵軍構成や地形も毎回同じなので、使用デッキの構成がそのまま各話の難易度を左右する。デッキ構成にはより気を遣おう。さらに対人戦では使えるフェイントなどが通じず、設定された行動以外では細かなミスもない。英傑伝では純粋にデッキのパワーと、戦闘の技量が試されるのだ。

- **相手はすべてコンピューターの敵軍**
- **敵軍の初期配置、地形は話ごとに固定**
- **敵軍の戦法は各話ごとに特徴がある**



各話ごとに最適のデッキを考え、使うのもいい鍛錬。なお、章を誤って選択しても、話を選ぶ前なら奥義ボタンで章選択画面に戻れる。



壮大な物語を楽しめる曹魏・蜀漢・孫呉の章だが、戦闘指令は高得点を狙うと、腕やデッキ構築力などの全能力が問われる超難関に!?

教之二　敵軍の動きを見切るべし！

いざ実戦が始まったら、まずは敵軍の動きや戦法を理解しよう。敵武将はどんな動きをするのか？　どの計略をメインで使うのか？　など、まずは自城前で守りを固めつつ見極めるのがお勧めだ。

たとえば敵騎兵が槍兵の前で立ち止まるのなら、迎撃を無理に狙わず、立ち止まらせてこちらの騎兵で突撃するなど、有効な戦法が分かればその繰り返しだけで勝てるのだ。その繰り返しが、有効な反復練習にもなるぞ！

武錬の章　まずは奥義を使わせる！

「武錬の章」では敵軍に軍師がおり、奥義「再起興軍」を使うため、敵軍を全滅させてもそのまま攻城に行くのは非常に危険だ。まずはこの厄介な奥義を「使わせる」のが、勝利のための第一歩になる。特定の行動にはほぼ必ず同じ対応をしてくるのを、逆に利用するのだ！



敵を全滅させたら、武将数名で敵陣へ。すると相手はほぼ確実に奥義を使うので、即座に戻って自城で態勢を整え、もう一度敵を全滅させて攻城だ。

曹魏・蜀漢・孫呉の章　戦闘指令に備えよ！

曹魏・蜀漢・孫呉の各章では、一定時間経過ごとに戦闘指令が最大三つまで発生する。これらは勝敗そのものには影響しないものの、武力や兵力の変動も起こることが多いので無視できない。事前に指令の内容をチェックしておき、各指令が発生する前に対策を用意して待ち構えておけば、攻略も楽な上に高得点も狙えて一石二鳥だ。



戦闘指令の種類は、話選択時にチェックできる。三つ目の指令は特定武将がデッキに居ないと発生しないため、攻略に不安があれば発生させないのも手。



制限時間内に落城などの指令は、発生前に城ゲージを削っておくなどの準備で難易度がぐっと下がる。「MISSION」の予告表示がカウント下に出る前から準備を！

舞い計略はちょっと危険……？

英傑伝では舞い計略を使うと、もともと動かない設定の武将を除き、全敵武将が向かって来るため非常に危険。だがこれを利用して、敵をまとめる戦法もアリ？

教之三 「勝ちパターン」を封じよ！

相手の戦法が分かったら、事前にその戦法を封じてしまうのが有効だ。特定の武将や計略を中核にしているようなら、その中核を最優先でつぶしてしまえば、あとの敵を一掃するのは非常に楽。全国対戦の基本と同じく、相手の「勝ちパターン」を封じるのが必勝の策なのだ。



英傑伝の敵軍には、必ず中心となる優秀な武将や計略が存在する。その中核武将を最優先で倒すか、倒しそびれても対抗できる計略を用意しておこう。

例：「武錬の章」第三話　李儒軍



この話では、李儒の「暗殺の毒」の効果範囲内にこちらの武将が2～3部隊入ると、ほぼ確実にこの計略を使ってくるため非常に厄介だ。



だが複数の部隊で近寄らなければいいわけで、高武力の騎兵などが単独で敵軍をう回し、先に後方の李儒を倒すだけで圧倒的有利に！

教之四 さらなるハイスコアを目指せ！

一度勝ち方が分かれば、一騎討ちなどでの事故が無い限り、まずその話で負けることは無いはず。だがそれで満足していては、対戦の腕は上がらない！　一度クリアしたからといって満足せず、下表のスコアの基準を参考に、さらに高いスコアが出るデッキや戦法を考えてみよう。

そうした努力や達成度は、スコアにそのまま反映される。より高いスコアが出るようになったなら、それはプレイヤーのデッキ構築力や腕前が育っている証拠なのだ！



スコアの基準は下表の通りだが、武将の撤退は極力避けよう。武錬の章ではスコアが激減し、それ以外でも戦闘指令への備えが乱れてしまう。



英傑伝でスコアを高めるには、とにかく各指令、各対戦を最速で終わらせるのが第一。騎兵や槍兵で敵を素早くせん滅する技術が問われる！



1位	十品	曹操孟徳	全章TOTAL 100000点	東京	SEGA
2位	十品	劉備玄徳	全章TOTAL 90000点	東京	SEGA
3位	十品	孫権仲謀	全章TOTAL 80000点	東京	SEGA
4位	十品	諸葛亮孔明	全章TOTAL 70000点	東京	SEGA
5位	十品	周瑜公瑾	全章TOTAL 60000点	東京	SEGA
6位	十品	司馬懿仲達	全章TOTAL 50000点	東京	SEGA
7位	十品	甘寧興覇	全章TOTAL 40000点	東京	SEGA
8位	十品	張遼文遠	全章TOTAL 30000点	東京	SEGA
9位	十品	関羽雲長	全章TOTAL 20000点	東京	SEGA
10位	十品	夏侯惇元譲	全章TOTAL 10000点	東京	SEGA

英傑伝ランキングで順位を上げるには、ひたすら各話を繰り返してスコアを極めるしか無い。全国対戦とはまた違う、自分自身の限界との勝負だ！

曹魏・蜀漢・孫呉の章　スコアの基準	
各戦闘指令	戦闘指令ごとに基準はさまざま。制限時間があるものは早めにクリアすると高得点。
落城ボーナス	より早く落城勝利すると上昇。

武錬の章　スコアの基準	
部隊戦闘評価（10000点基準）	敵武将撃破ごとに＋200点、自軍武将撤退ごとに-1000点。
自城防衛評価（10000点基準）	城ゲージ100％勝利で10000点、城ゲージ減少の割合でスコア減少（落城敗北で0点）。
攻城評価（10000点基準）	残90カウントまでに勝利で10000点、以降1カウント経過で-100点。

武練の章

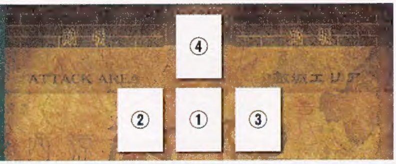
ひたすら一定の戦法に頼る敵軍が多く、対処しやすいのがこの章の特徴。まずはこの章で腕を磨こう！

第一話・牛金軍

敵の武力も総じて低く、スターターデッキでもまず楽勝。牛金の「猪突猛進」を使われたら味方武将を離して無視し、その後戻ってくるところを槍兵で迎撃だ。

敵兵情報	
①牛金（騎／武3・知1／猪突猛進）	②一般兵（槍／武2・知1／強化戦法）
③一般兵（騎／武2・知1／強化戦法）	④一般兵（弓／武2・知1／強化戦法）

敵軍配置

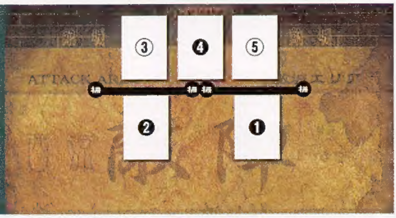


第二話・呂範軍

開幕直後に高知力武将で目の前の伏兵を暴き、すぐに自城で休ませよう。一人の武将で複数の伏兵を連続で暴くと、大ダメージになるので注意！「弱体弓戦法」は、乱戦に持ち込めば弱体化効果が消滅する。

敵兵情報	
❶呂範（弓／武2・知7／弱体弓戦法）	❷潘璋（槍／武3・知5／強化戦法）
③一般兵（槍／武2・知3／強化戦法）	❹一般兵（歩／武1・知6／強化戦法）
⑤一般兵（槍／武2・知3／強化戦法）	―

敵軍配置

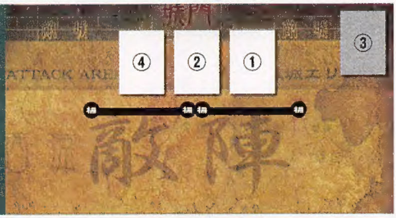


第三話・李儒軍

こちらの武将が一カ所に固まっていると、「暗殺の毒」を使ってくる。固まらないことを心掛け、複数の弓兵で敵の主力・華雄を弱らせ、李儒を騎兵の突撃で倒そう。李儒は単独になるとやたら逃げるぞ。

敵兵情報	
①李儒（弓／武1・知8／暗殺の毒）	②董白（騎／武2・知5／退路遮断）
③華雄（槍／武10・知2／悪鬼の暴刻）	④李傕&郭汜（弓／武6・知3／悪逆無道）

敵軍配置

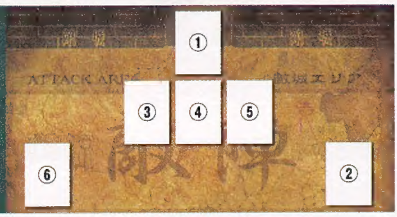


第四話・夏侯月姫軍

6部隊もの敵武将が居るが、使う計略は夏侯月姫の「落雷」ばかり。知力が低い武将は、夏侯月姫を倒すまでは自城で待機しておくといい。その間は意外と高武力の孫尚香と、攻城兵の黄月英を先に倒すと楽になる。

敵兵情報	
①夏侯月姫（槍／武2・知7／落雷）	②黄月英（城／武1・知8／黄式加速装置）
③糜夫人（弓／武2・知6／野戦の舞い）	④関銀屏（槍／武3・知4／若き血の目覚め）
⑤孫尚香（弓／武5・知5／遠弓麻痺矢戦法）	⑥甘皇后（歩／武1・知4／回復の舞い）

敵軍配置



第五話・関平軍

弓兵を1部隊以上使用するのが条件だが、弓兵を複数投入するのがお勧め。計略も関平が「長槍戦法」を使う程度だ。逆に騎兵はかなり苦戦する相手なので、一切投入しない方が安定して戦える。

敵兵情報	
①関平（槍／武6・知6／長槍戦法）	②関羽（槍／武9・知5／長槍戦法）
③周倉（槍／武4・知2／強化戦法）	❹一般兵（槍／武2・知3／強化戦法）

敵軍配置



※●の数字は伏兵状態。カードが灰色のものは、自城スタートを表します。

第六話・郭嘉軍

槍兵を一枚以上投入するのが条件。槍兵一枚では乱戦で無敵槍が消されるので、もう一枚、槍兵を少し後ろに同行させせよう。「刹那の神速」や「神速戦法」に備え、攻城中も槍兵の一人は後ろで迎撃用に待機を！

敵兵情報	
❶郭嘉(騎／武4・知9／刹那の神速)	②曹仁(騎／武6・知5／神速戦法)
③徐晃(騎／武8・知5／神速戦法)	④曹昂(騎／武3・知4／殿、私の馬を！)



第七話・陸抗軍

1枚以上投入せねばならない騎兵で、相手の弓攻撃を引き寄せつつ進軍しよう。まずは淩統を倒して迎撃の危険を無くし、「小隊の指揮」を使う陸抗と、「遠弓麻痺矢戦法」を使う丁奉を続いて撃破したい。

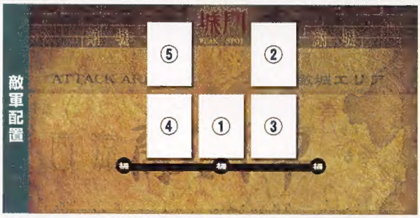
敵兵情報	
①陸抗(弓／武4・知8／小戦の指揮)	②丁奉(弓／武7・知7／遠弓麻痺矢戦法)
③蒋欽(弓／武6・知5／弱体弓戦法)	④淩統(槍／武8・知4／孫呉の武)



第八話・夏侯淵軍

敵軍は弓兵ばかりの上に、こちらは騎兵を一人しか使えない。敵軍には龐徳もいるので、槍兵を一枚用意しよう。「乱れ撃ち」を使われる前に、騎兵の連続突撃や弓兵の集中攻撃で夏侯淵を倒したい。

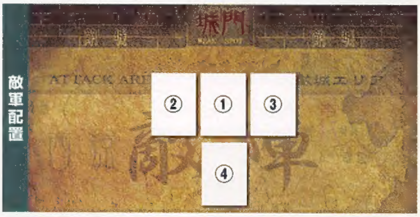
敵兵情報	
①夏侯淵(弓／武8・知3／乱れ撃ち)	②龐徳(騎／武9・知1／特攻戦法)
③荀攸(弓／武3・知8／大水計)	④曹植(弓／武1・知8／霧散の計)
⑤李典(弓／武3・知6／反計)	―



第九話・公孫瓚軍

呂姫以外は騎兵ばかりの敵軍で、こちらが使える槍兵は一人だけ。「白馬陣」をあえて使わせ、壁にした味方武将の後ろから無敵槍で迎撃を狙おう。ただし呂姫は「天下無双・改」を使うので、最優先で撃破したい。

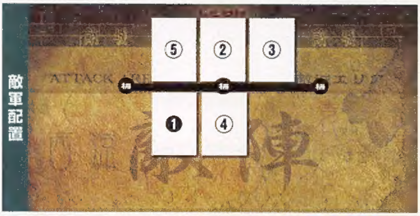
敵兵情報	
①公孫瓚(騎／武5・知5／白馬陣)	②張遼(騎／武8・知7／蚩尤の如く)
③紀霊(騎／武6・知4／多勢の攻め)	④呂姫(槍／武5・知4／天下無双・改)



第十話・闞沢軍

闞沢は撤退しかけると高確率で「命がけの推挙」を使い、戦場に居るほかの敵武将の知力を強化する。なので闞沢は極力最後に倒すように戦場では避けて、孫策や周泰、陳武などを撤退させてから倒そう。

敵兵情報	
❶闞沢(槍／武2・知6／命がけの推挙)	②孫策(騎／武7・知5／小覇王の蛮勇)
③周泰(槍／武7・知4／漢の意地)	④陳武(槍／武6・知2／漢の意地)
③韓当(弓／武3・知2／強化戦法)	―



※●の数字は伏兵状態。カードが灰色のものは、自城スタートを表します。

曹魏の章

騎兵用の戦闘指令が多く、その分敵を撃破しやすいデッキが組める曹魏の章。連続突撃を極めよう!

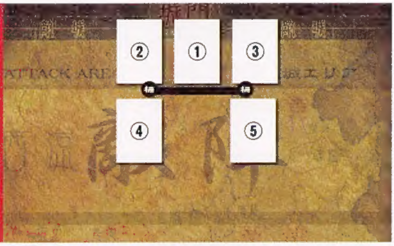
第一話・黄巾討伐

戦闘指令	備考
20カウント以内に敵3部隊を撃破せよ!	
20カウント以内に張角を撃破せよ!	
30カウント以内に落城させよ!	【SR】曹操使用時

開幕直後の指令は、目の前の敵部隊に複数の騎兵で連続で突撃を決めればすぐ達成でき、張角撃破の指令も同じ方法が有効。三つ目の指令がある場合は、張角撃破後すぐに敵の城ゲージを減らしておこう。その際には「黄巾の群れ」を使う張梁が厄介なので、集中攻撃を!

敵兵情報	
①張角(弓/武5・知9/黄巾の乱)	②張宝(歩/武3・知7/ー)
③張梁(歩/武5・知1/黄巾の群れ)	④黄巾賊(騎/武2・知1/強化戦法)
⑤黄巾賊(歩/武2・知1/強化戦法)	ー

敵軍配置



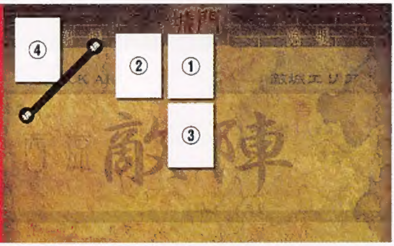
第二話・反董卓連合

戦闘指令	備考
15カウント、攻城されるな!	
15カウント以内に突撃を3回成功させろ!	
20カウント以内に華雄を撃破せよ!	【R】夏侯惇使用時

「暴虐なる覇道」を使った董卓を迎撃したり、華雄の無敵槍を消す係として、高武力槍兵が欲しい。最初の指令は自城前で、味方を交互に回復させつつ耐える。三つ目の指令中はだれが華雄に触れても一騎討ちになるので、「勇猛」持ちの武将を計略で強化して向かわせよう。

敵兵情報	
①董卓(騎/武8・知8/暴虐なる覇道)	②華雄(槍/武10・知2/悪鬼の暴剣)
③董白(騎/武2・知5/退路遮断)	④李儒(弓/武1・知8/暗殺の毒)

敵軍配置



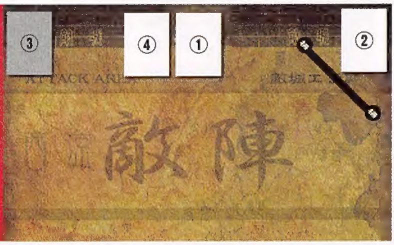
第三話・長安への道

戦闘指令	備考
20カウント以内に敵3部隊撃破せよ!	
20カウント以内に呂布を撃破せよ!	
15カウント以内に曹洪で攻城せよ!	【C】曹洪使用時

城ゲージが60%で対戦が始まるため、攻城役に騎兵以外の兵種が居ないと逆転は辛い。開幕の指令中は、李儒が単独になると逃げ回るので、先に突撃で倒したい。また、呂布撃破は伏兵攻撃で楽に達成できるので、「伏兵」持ち武将を城門前あたりに待機させておこう。

敵兵情報	
①董卓(騎/武8・知8/暴虐なる覇道)	②李儒(弓/武1・知8/暗殺の毒)
③呂布(騎/武10+・知1/天下無双)	④董白(騎/武2・知5/退路遮断)

敵軍配置



※●の数字は伏兵状態。カードが灰色のものは、自城スタートを表します。

蜀漢の章

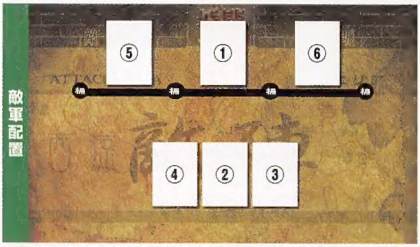
全体的に難易度が低めで、初心者にもお勧めの蜀漢の章。槍兵の扱い方を学ぶのにも最適の章だ。

第一話・桃園の誓い

戦闘指令	備考
15カウント以内に槍撃3回成功させろ！	
20カウント以内に敵3部隊撃破せよ！	
20カウント以内に張角を撃破せよ！	【R】劉備使用時

壁役の高武力武将を一番前に置いておけば、最初の戦闘指令はその後ろから槍撃を連発してクリアできる。第二の指令は、槍兵で迎撃すれば即座に達成可能だ。ただし最後の指令がある場合は、それまで張角を倒さずにおき、士気も温存してここで「桃園の誓い」を使おう。

敵兵情報	
①張角（弓／武5・知9／黄巾の乱）	②張宝（歩／武3・知7／—）
③張梁（歩／武5・知1／黄巾の群れ）	④裴元紹（騎／武3・知1／強化戦法）
⑤黄巾賊（歩／武2・知1／強化戦法）	⑥黄巾賊（歩／武2・知1／強化戦法）



第二話・虎牢関の戦い

戦闘指令	備考
10カウント、自軍部隊を撤退させるな！	
30カウント以内に槍撃を5回成功させろ！	
20カウント以内に張飛で呂布に、一騎討ちで勝利せよ！	【R】張飛使用時

開幕直後の指令では、呂布を槍兵で迎撃して倒せばかなり楽になる。第二の指令は敵武将の兵力が200%になるので達成しやすいが、李儒は単独になると逃げ回るので槍撃が狙いにくい。最後の指令は第一話と同じく、計略で張飛を強化するとかなり楽になるぞ。

敵兵情報	
①董卓（騎／武8・知8／暴虐なる覇道）	②李儒（弓／武1・知8／暗殺の毒）
③呂布（騎／武10+・知1／天下無双）	④董白（騎／武2・知5／退路遮断）



第三話・徐州救援

戦闘指令	備考
15カウント以内に敵を2部隊撃破せよ！	
20カウント、敵の攻城を阻止せよ！	
20カウント以内に落城せよ！	【C】糜夫人

開幕直後に怖いのが、曹操の伏兵。最初の指令はやや自城側に下がって、曹操に触れずに達成しよう。第二の指令では楽進の武力と兵力が大幅に上がるので、自城前で待ち構え、最優先で迎撃を狙おう。第三の指令では味方の武力も上がり、かなり達成しやすい。

敵兵情報	
❶曹操（騎／武8・知10／覇者の求心）	②夏侯惇（騎／武9・知7／隻眼将の一喝）
③楽進（騎／武4・知3／強化戦法）	④李典（弓／武3・知6／反計）
❺一般兵（歩／武1・知6／強化戦法）	—



※●の数字は伏兵状態。カードが灰色のものは、自城スタートを表します。

孫呉の章

武力が低めの武将を使う機会が多く、正面対決は厳しいのがこの章の特徴。極力守りを重視しよう。

第一話・孫堅立つ

戦闘指令	備考
20カウント以内に防柵をすべて破壊せよ！	
20カウント以内に敵3部隊を撃破せよ！	
30カウント以内に落城せよ！	【SR】孫堅使用時

敵と乱戦中の武将は障害物にダメージを与えられないため、開幕直後の指令はまず敵をせん滅してから狙おう。張角はここでは無視していいが、この指令後は「黄巾の乱」を使わせないように最優先で撃破したい。特に最後の指令中には、張角だけは残さないように！

敵兵情報	
①張角（弓／武5・知9／黄巾の乱）	②張宝（歩／武3・知7／ー）
③張梁（歩／武5・知1／黄巾の群れ）	④裴元紹（騎／武3・知1／強化戦法）
⑤黄巾賊（歩／武2・知1／強化戦法）	ー

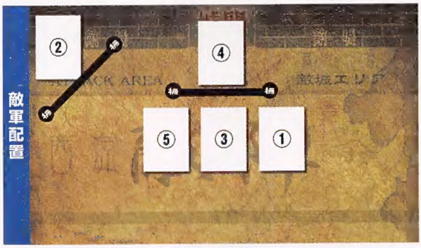


第二話・反董卓連合

戦闘指令	備考
15カウント、自軍部隊を撤退させるな！	
20カウント以内に攻城せよ！	
20カウント以内に祖茂で華雄を撃破せよ！	【C】祖茂使用時

李儒の「暗殺の毒」は各指令の達成を難しくするので、指令発生前には倒しておきたい。最後の指令は華雄を集中攻撃で弱らせてからなら達成しやすいが、ほかの武将で倒さないように、早めに集中攻撃を解除しよう。弓兵は離れる間も走射が出るので、特に注意！

敵兵情報	
①華雄（槍／武10・知2／悪鬼の暴剣）	②李儒（弓／武1・知8／暗殺の毒）
③董白（騎／武2・知5／退路遮断）	④李傕&郭汜（弓／武6・知3／悪逆無道）
⑤一般兵（弓／武4・知4／強化戦法）	ー

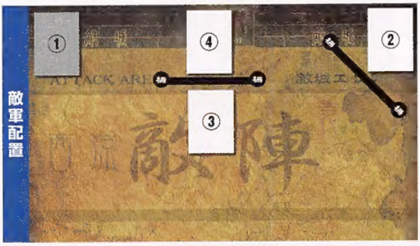


第三話・虎牢関の戦い

戦闘指令	備考
20カウント、攻城させるな！	
20カウント以内に呂布を撃破せよ！	
15カウント以内に走射を3回成功させろ！	【UC】程普使用時

開幕時に味方全員の兵力が半減するので、「兵力増援」などの奥義を即使うのも手。第二の指令では呂布の武力と知力は上がるが、移動速度は下がるので、複数の弓兵で逃げつつ走射するか、騎兵を強化して連続突撃を狙おう。第三の指令は、3人以上の弓兵が居ると楽だ。

敵兵情報	
①呂布（騎／武10+・知1／天下無双）	②李儒（弓／武1・知8／暗殺の毒）
③張遼（騎／武8・知7／蚩尤の如く）	④李傕&郭汜（弓／武6・知3／悪逆無道）



※●の数字は伏兵状態。カードが灰色のものは、自城スタートを表します。

魏カードリスト

武将カード											
カードNo.	レア	武将名(読み)	武将コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	必要士気	属性	チェック
魏001	UC	于禁(うきん)	1.5	槍兵	5	5	伏兵	隠密戦法	3	天	
魏002	SR	王異(おうい)	1.5	弓兵	4	8	防柵、魅力	暴勇の報い	5	天	
魏003	R	賈詡(かく)	1	騎兵	1	9	伏兵	離間の計	6	天	
魏004	R	郭嘉(かくか)	1.5	騎兵	4	9	伏兵	刹那の神速	3	天	
魏005	C	郭皇后(かくこうごう)	1	騎兵	2	7	魅力	弱体化の小計	4	地	
魏006	UC	楽進(がくしん)	1	騎兵	4	3	—	強化戦法	4	天	
魏007	R	夏侯淵(かこうえん)	2	弓兵	8	3	勇猛、募兵	乱れ撃ち	4	地	
魏008	UC	夏侯淵(かこうえん)	2.5	騎兵	9	5	勇猛	神速戦法	4	地	
魏009	R	夏侯惇(かこうとん)	3	騎兵	9	7	復活、勇猛	隻眼将の大喝	4	地	
魏010	UC	夏侯惇(かこうとん)	2	騎兵	7	7	勇猛、魅力	雲散の眼光	3	地	
魏011	C	牛金(ぎゅうきん)	1	騎兵	3	1	勇猛	猪突猛進	3	地	
魏012	R	許褚(きょちょ)	2.5	弓兵	1	2	募兵	虎痴の怪力	3	天	
魏013	UC	蔡文姫(さいぶんき)	1	騎兵	1	7	魅力	飛天の舞い	5	地	
魏014	C	蔡瑁(さいぼう)	1	槍兵	3	3	—	強化戦法	4	地	
魏015	SR	司馬懿(しばい)	2	騎兵	6	10	伏兵、魅力	機略自在	6	天	
魏016	R	荀彧(じゅんいく)	1	弓兵	1	9	—	玄妙なる反計	4	天	
魏017	UC	荀攸(じゅんゆう)	1.5	弓兵	3	8	防柵、募兵	大水計	7	地	
魏018	UC	鍾会(しょうかい)	1.5	騎兵	4	8	—	水禍の計	7	地	
魏019	UC	徐晃(じょこう)	2	騎兵	8	5	—	神速戦法	4	天	
魏020	SR	甄皇后(しんこうごう)	1	騎兵	2	6	防柵、魅力	無勢の舞い	5	天	
魏021	C	曹洪(そうこう)	1.5	弓兵	6	4	募兵	特攻戦法	4	地	
魏022	C	曹昂(そうこう)	1	騎兵	3	4	—	殿、私の馬を！	3	天	

カード No.	レア	武将名（読み）	武将コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	必要士気	属性	チェック
魏023	C	曹彰（そうしょう）	1.5	騎兵	6	2	勇猛	刹那の怪力	3	地	
魏024	C	曹植（そうしょく）	1	弓兵	1	6	防柵、魅力	雲散の計	3	地	
魏025	UC	曹仁（そうじん）	1.5	騎兵	6	5	—	神速戦法	4	天	
魏026	SR	曹操（そうそう）	2.5	騎兵	8	10	伏兵、魅力	覇者の求心	6	天	
魏027	R	曹丕（そうひ）	2	弓兵	5	8	魅力、募兵	魏武の大号令	6	地	
魏028	R	張郃（ちょうこう）	2	槍兵	7	7	勇猛	魏武の強兵	3	地	
魏029	SR	張春華（ちょうしゅんか）	1	弓兵	2	8	伏兵、魅力	隠密戦法	3	地	
魏030	SR	張遼（ちょうりょう）	2.5	騎兵	9	7	勇猛	神速の大号令	7	天	
魏031	UC	程昱（ていいく）	1	槍兵	1	8	伏兵	隠密戦法	3	天	
魏032	R	典韋（てんい）	2.5	槍兵	9	2	勇猛、防柵	刹那の怪力	3	地	
魏033	SR	鄧艾（とうがい）	2	騎兵	7	9	伏兵	隠密の神速行	5	天	
魏034	UC	卞皇后（べんこうごう）	1	騎兵	2	5	魅力	落日の舞い	4	地	
魏035	R	龐徳（ほうとく）	2	騎兵	9	1	—	特攻戦法	4	地	
魏036	C	満寵（まんちょう）	1.5	槍兵	4	8	伏兵	連環の小計	5	地	
魏037	R	羊祜（ようこ）	1.5	騎兵	5	6	魅力	刹那の号令	3	地	
魏038	C	李典（りてん）	1	弓兵	3	6	—	反計	3	地	
魏039	C	劉曄（りゅうよう）	1	騎兵	2	7	伏兵	看破	2	天	

軍師カード

カードNo.	レア	武将名（読み）	兵略	兵略属性	陣略	陣略属性	チェック
魏・軍師001	R	郭嘉（かくか）	再起興軍	地	突撃闘陣	天	
魏・軍師002	SR	司馬懿（しばい）	兵力増援	地	混元一気	天	
魏・軍師003	R	荀彧（じゅんいく）	転進再起	地	精兵集陣	天	
魏・軍師004	C	荀攸（じゅんゆう）	兵力増援	地	兵軍連環	天	
魏・軍師005	C	陳羣（ちんぐん）	再起興軍	地	知勇兼陣	天	

魏

「隠密戦法」は、武力上昇値こそ低めなものの、効果時間が非常に長い。また、相手と接触または攻城時以外は姿が見えなくなるため、弓兵は狙うことができない。安全に戦線を上げるのにも便利。必要士気も少ないので、士気が余りそうなときは使ってしまっても構わないだろう。

蜀カードリスト

武将カード

カードNo.	レア	武将名（読み）	武将コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	必要士気	属性	チェック
蜀001	C	**伊籍**（いせき）	1	弓兵	2	7	―	的確な援護	3	天	
蜀002	C	**王平**（おうへい）	1.5	槍兵	5	6	復活、防柵	大車輪戦法	4	天	
蜀003	C	**夏侯月姫**（かこうげっき）	1	槍兵	2	7	魅力	落雷	6	天	
蜀004	SR	**関羽**（かんう）	3	騎兵	10	7	勇猛、魅力、募兵	忠義の大号令	6	天	
蜀005	UC	**関羽**（かんう）	2.5	槍兵	9	5	勇猛	長槍戦法	3	天	
蜀006	R	**関銀屏**（かんぎんぺい）	1	槍兵	3	4	勇猛、魅力	若き血の目覚め	3	人	
蜀007	UC	**甘皇后**（かんこうごう）	1	歩兵	1	4	魅力	回復の舞い	7	天	
蜀008	UC	**関平**（かんぺい）	1.5	槍兵	6	6	募兵	長槍戦法	3	人	
蜀009	C	**簡雍**（かんよう）	1	槍兵	2	6	伏兵	無血開城	3	天	
蜀010	SR	**魏延**（ぎえん）	2	騎兵	8	4	―	唯我独尊	4	天	
蜀011	R	**魏延**（ぎえん）	2	槍兵	8	5	募兵	大車輪戦法	4	天	
蜀012	R	**姜維**（きょうい）	2	槍兵	7	7	募兵	挑発	3	人	
蜀013	UC	**厳顔**（げんがん）	1.5	騎兵	6	3	勇猛	奮激戦法	3	人	
蜀014	C	**呉懿**（ごい）	1	騎兵	3	3	―	的確な援護	3	人	
蜀015	UC	**黄月英**（こうげつえい）	1	攻城兵	1	8	魅力	黄式加速装置	4	天	
蜀016	R	**黄忠**（こうちゅう）	2	弓兵	7	5	勇猛、防柵	零距離戦法	4	人	
蜀017	UC	**黄忠**（こうちゅう）	2	騎兵	7	6	勇猛、募兵	老当益壮	6	天	
蜀018	UC	**周倉**（しゅうそう）	1	槍兵	4	2	勇猛	強化戦法	4	人	
蜀019	SR	**諸葛亮**（しょかつりょう）	1.5	槍兵	3	10	伏兵、魅力、募兵	八卦の戦計	6	人	
蜀020	R	**徐庶**（じょしょ）	1.5	騎兵	4	9	伏兵	落雷	6	天	
蜀021	SR	**孫尚香**（そんしょうこう）	1.5	弓兵	5	5	勇猛、魅力	遠弓麻痺矢戦法	4	天	
蜀022	SR	**趙雲**（ちょううん）	2.5	騎兵	8	7	復活、勇猛、魅力	人馬一体	4	人	

カードNo.	レア	武将名（読み）	武将コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	必要士気	属性	チェック
蜀023	R	趙雲（ちょううん）	2	騎兵	7	7	募兵	神速戦法	4	天	
蜀024	C	張松（ちょうしょう）	1	騎兵	1	7	―	蜀への誘導	3	人	
蜀025	R	張飛（ちょうひ）	2.5	槍兵	10	2	勇猛	挑発	3	人	
蜀026	UC	張飛（ちょうひ）	2	槍兵	9	1	勇猛	強化戦法	4	天	
蜀027	C	趙累（ちょうるい）	1	槍兵	2	7	防柵	車輪の伝授	3	天	
蜀028	R	馬謖（ばしょく）	1.5	槍兵	5	7	伏兵	挑発	3	天	
蜀029	UC	馬岱（ばたい）	1.5	騎兵	5	6	伏兵	神速戦法	4	人	
蜀030	SR	馬超（ばちょう）	2.5	騎兵	9	5	勇猛	白銀の獅子	6	天	
蜀031	R	馬超（ばちょう）	2	騎兵	8	3	勇猛、魅力	一騎当千	5	人	
蜀032	UC	馬良（ばりょう）	1.5	槍兵	3	8	―	戦線復活	4	人	
蜀033	C	糜夫人（びふじん）	1	弓兵	2	6	魅力	野戦の舞い	4	天	
蜀034	UC	法正（ほうせい）	1.5	騎兵	4	8	伏兵	車輪の指揮	6	人	
蜀035	R	龐統（ほうとう）	1	槍兵	1	9	伏兵	連環の計	6	人	
蜀036	C	孟達（もうたつ）	1	槍兵	3	6	伏兵	反逆の狼煙	4	人	
蜀037	SR	劉備（りゅうび）	2	槍兵	6	7	復活、魅力、募兵	劉備の大徳	6	人	
蜀038	R	劉備（りゅうび）	2.5	槍兵	8	6	魅力、募兵	桃園の誓い	7	天	
蜀039	C	劉封（りゅうほう）	1.5	騎兵	6	5	―	強化戦法	4	天	
蜀040	C	廖化（りょうか）	1	騎兵	3	4	―	奮激戦法	3	人	

軍師カード

カードNo.	レア	武将名（読み）	兵略	兵略属性	陣略	陣略属性	チェック
蜀・軍師001	SR	諸葛亮（しょかつりょう）	七星祈祷	天	精兵集陣	人	
蜀・軍師002	R	馬謖（ばしょく）	転進再起	天	回復奮陣	人	
蜀・軍師003	C	糜竺（びじく）	再起興軍	天	知勇兼陣	人	
蜀・軍師004	C	法正（ほうせい）	再起興軍	天	長槍閃陣	人	
蜀・軍師005	R	龐統（ほうとう）	兵力増援	天	鉄鎖連環	人	

蜀に多く存在する、特技「募兵」を持った武将。これらは戦線を維持するのに便利。味方の兵力が減少して城に戻らなければならないときも、募兵持ちの槍兵を戦場に残せば相手の騎兵の接近を防止しやすい。蜀でデッキを組むなら、募兵を持った武将を積極的に入れたい。

呉カードリスト

武将カード											
カード No.	レア	武将名 (読み)	武将コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	必要士気	属性	チェック
呉001	C	闞沢 (かんたく)	1	槍兵	2	6	伏兵	命がけの推挙	2	人	
呉002	UC	韓当 (かんとう)	1	弓兵	3	2	防柵	強化戦法	4	地	
呉003	SR	甘寧 (かんねい)	2.5	槍兵	9	6	勇猛	河賊の粘り	4	地	
呉004	UC	甘寧 (かんねい)	2	弓兵	9	1	—	孫呉の武	3	人	
呉005	C	虞翻 (ぐほん)	1	弓兵	1	8	防柵	孫呉の炎	5	地	
呉006	UC	黄蓋 (こうがい)	1.5	槍兵	6	3	—	決死の攻城	5	人	
呉007	SR	呉夫人 (ごふじん)	1	弓兵	1	6	魅力	激励の舞い	4	人	
呉008	R	周泰 (しゅうたい)	2	槍兵	7	4	防柵	漢の意地	4	地	
呉009	R	周瑜 (しゅうゆ)	2	弓兵	6	10	伏兵、魅力	赤壁の大火	7	人	
呉010	C	朱桓 (しゅかん)	1.5	騎兵	4	8	—	火計	7	人	
呉011	C	朱治 (しゅち)	1	弓兵	3	4	—	孫呉の祈り	4	人	
呉012	R	小喬 (しょうきょう)	1.5	歩兵	2	5	防柵、魅力	流星の儀式	5	人	
呉013	UC	蒋欽 (しょうきん)	1.5	弓兵	6	5	—	弱体弓戦法	3	地	
呉014	UC	諸葛瑾 (しょかつきん)	1	弓兵	2	8	防柵	迅速な転進	3	人	
呉015	R	徐盛 (じょせい)	2.5	弓兵	8	8	勇猛、防柵	援護兵召喚	4	地	
呉016	C	祖茂 (そも)	1.5	騎兵	5	3	—	囮兵召喚	3	地	
呉017	C	孫桓 (そんかん)	1	槍兵	3	4	—	火計	7	地	
呉018	SR	孫堅 (そんけん)	2.5	騎兵	9	5	魅力	天啓の幻	7	人	
呉019	R	孫権 (そんけん)	1.5	弓兵	4	7	防柵、魅力	若き王の手腕	6	地	
呉020	SR	孫策 (そんさく)	2	騎兵	7	5	勇猛	小覇王の蛮勇	5	人	
呉021	R	孫策 (そんさく)	3	槍兵	10	5	勇猛、魅力	雄飛の時	4	人	
呉022	R	孫尚香 (そんしょうこう)	1.5	槍兵	5	5	勇猛、魅力	奮激戦法	3	人	

カードNo.	レア	武将名（読み）	武将コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	必要士気	属性	チェック
呉023	R	大喬（だいきょう）	1	歩兵	1	5	魅力	大流星の儀式	7	人	
呉024	R	太史慈（たいしじ）	2	弓兵	8	5	勇猛	約束の援兵	4	地	
呉025	UC	太史慈（たいしじ）	2.5	弓兵	9	5	勇猛	遠弓麻痺矢戦法	4	人	
呉026	UC	張紘（ちょうこう）	1	槍兵	2	8	伏兵	浄化の計	3	人	
呉027	UC	張昭（ちょうしょう）	1	槍兵	2	8	防柵	防柵小再建	3	地	
呉028	C	陳武（ちんぶ）	1.5	槍兵	6	2	勇猛	漢の意地	4	地	
呉029	UC	程普（ていふ）	1.5	弓兵	5	6	防柵	遠弓戦法	4	人	
呉030	R	丁奉（ていほう）	2	弓兵	7	7	防柵	遠弓麻痺矢戦法	4	地	
呉031	C	董襲（とうしゅう）	1.5	槍兵	5	5	防柵	防護戦法	4	人	
呉032	C	潘璋（はんしょう）	1	槍兵	3	5	伏兵	強化戦法	4	人	
呉033	R	陸抗（りくこう）	1.5	弓兵	4	8	―	小戦の指揮	3	人	
呉034	SR	陸遜（りくそん）	2	弓兵	7	8	―	孫武の大号令	6	地	
呉035	C	淩操（りょうそう）	1	騎兵	3	3	―	強化戦法	4	地	
呉036	UC	淩統（りょうとう）	2	槍兵	8	4	勇猛	孫呉の武	3	人	
呉037	C	呂範（りょはん）	1	弓兵	2	7	伏兵	弱体弓戦法	3	地	
呉038	SR	呂蒙（りょもう）	2.5	弓兵	8	9	防柵	麻痺矢の大号令	6	人	
呉039	UC	魯粛（ろしゅく）	1.5	弓兵	4	8	防柵	突撃兵召喚	4	地	

軍師カード

カードNo.	レア	武将名（読み）	兵略	兵略属性	陣略	陣略属性	チェック
呉・軍師001	SR	周瑜（しゅうゆ）	兵力増援	人	極滅業炎	地	
呉・軍師002	C	張昭（ちょうしょう）	転進再起	人	知略昇陣	地	
呉・軍師003	R	陸遜（りくそん）	再起興軍	人	兵軍連環	地	
呉・軍師004	R	呂蒙（りょもう）	防柵再建	人	遠弓撃陣	地	
呉・軍師005	C	魯粛（ろしゅく）	再起興軍	人	知勇兼陣	地	

呉

非常に強力な軍師【SR】周瑜の「極滅業炎」。これを使うためにはある程度武将の属性を「地」に揃えたいが、その場合相手に陣略を読まれやすい。そこで、強力なため計略や城にダメージを与える計略と併用して相手が攻めざるをえない状況を作ると陣略の範囲に誘い込みやすい。

群雄カードリスト

武将カード											
カードNo.	[illegible]	[illegible]（読み）	[illegible]コスト	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
群001	UC	于吉（うきつ）	1	歩兵	1	7	伏兵	水禍の計	7	天	
群002	UC	袁術（えんじゅつ）	1	攻城兵	2	6	募兵	自爆	3	地	
群003	R	賈詡（かく）	1.5	騎兵	4	9	伏兵	完殺の計	5	天	
群004	R	華雄（かゆう）	2.5	槍兵	10	2	勇猛	悪鬼の暴剣	3	人	
群005	UC	紀霊（きれい）	1.5	騎兵	6	4	募兵	多勢の攻め	4	地	
群006	UC	厳氏（げんし）	1	弓兵	1	7	防柵、魅力	破滅の舞い	4	人	
群007	R	高順（こうじゅん）	2.5	騎兵	9	5	勇猛	陥陣営	3	天	
群008	UC	公孫瓚（こうそんさん）	1.5	騎兵	5	5	魅力、募兵	白馬陣	4	天	
群009	C	胡車児（こしゃじ）	1.5	槍兵	6	3	ー	完殺戦法	3	地	
群010	SR	左慈（さじ）	1.5	歩兵	4	9	伏兵、復活	変化の術	3	天	
群011	R	鄒（すう）	1	騎兵	2	6	魅力	苦楽の舞い	6	地	
群012	SR	張角（ちょうかく）	2.5	弓兵	5	9	防柵、募兵	黄巾の乱	4	天	
群013	UC	張勲（ちょうくん）	1.5	騎兵	5	2	募兵	大量生産	4	地	
群014	C	張繍（ちょうしゅう）	1	騎兵	3	5	伏兵	悪逆無道	3	地	
群015	SR	貂蝉（ちょうせん）	1.5	弓兵	2	5	魅力	傾国の舞い	7	人	
群016	R	張遼（ちょうりょう）	2.5	騎兵	8	7	勇猛	蚩尤の如く	5	地	
群017	C	張梁（ちょうりょう）	1	歩兵	5	1	ー	黄巾の群れ	3	人	
群018	C	張魯（ちょうろ）	1	弓兵	2	6	ー	五斗米道	4	人	
群019	UC	陳宮（ちんきゅう）	1.5	弓兵	4	7	防柵	破滅的な献策	3	天	
群020	C	陳蘭（ちんらん）	1	攻城兵	3	4	ー	香車戦法	2	人	
群021	C	程遠志（ていえんし）	1	槍兵	3	1	復活	強化戦法	4	天	
群022	SR	董卓（とうたく）	2.5	騎兵	8	8	勇猛、魅力	暴虐なる覇道	5	人	

カードNo.	レア	武将名（読み）	武将コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	必要士気	属性	チェック
群023	UC	董白（とうはく）	1	騎兵	2	5	魅力	退路遮断	2	地	
群024	C	裴元紹（はいげんしょう）	1	騎兵	3	1	復活	強化戦法	4	地	
群025	C	馬元義（ばげんぎ）	1	弓兵	3	1	復活	麻痺矢戦法	4	天	
群026	UC	楊弘（ようこう）	1	攻城兵	1	7	―	隠密戦法	3	人	
群027	C	雷薄（らいはく）	1	攻城兵	4	2	―	落雷	6	地	
群028	C	李傕&郭汜（りかく&かくし）	1.5	弓兵	6	3	防柵	悪逆無道	3	人	
群029	UC	李儒（りじゅ）	1	弓兵	1	8	防柵	暗殺の毒	4	天	
群030	R	呂姫（りょき）	1.5	槍兵	5	4	勇猛、魅力	天下無双・改	5	人	
群031	SR	呂布（りょふ）	3	騎兵	10+	1	勇猛	天下無双	6	天	

軍師カード

カードNo.	レア	武将名（読み）	兵略	兵略属性	陣略	陣略属性	チェック
群・軍師001	C	賈詡（かく）	再起興軍	天	精兵戦陣	人	
群・軍師002	R	張角（ちょうかく）	太平要術	地	知勇兼陣	人	
群・軍師003	C	陳宮（ちんきゅう）	再起興軍	人	知略昇陣	天	
群・軍師004	R	禰衡（でいこう）	兵力増援	天	指鹿為馬	地	
群・軍師005	SR	李儒（りじゅ）	兵力増援	地	兵軍連環	天	

群

群雄の【SR】呂布をはじめとした、武力が10以上の武将は、計略を使わない状態での戦闘において圧倒的な強さを誇る。例え複数の高武力武将と乱戦することになっても、生き残るのは武力10の武将であることがほとんどなのだ。味方の槍兵を支援に同行させ、相手騎兵の突撃を阻止できれば、乱戦で敵主力を殲滅させることも十分に可能。特に、【SR】呂布や蜀の【SR】関羽は騎兵なので移動速度が早く、乱戦時には敵を逃さず倒しやすい。迎撃されないように注意しつつ、積極的に敵主力に攻撃しよう。



武力10＋という飛びぬけた武力を誇る【SR】呂布。伏兵、槍兵による迎撃に注意すれば、計略無しの戦闘では圧倒的な強さを誇る。味方の武将でそれらの弱点をカバーして、存分に力を発揮させたい。



武力10の【SR】関羽が、武力8と武力7の武将と乱戦をすると、この程度の兵力が残り関羽のみ生き残るのだ！

LE・EXカードリスト

カードNo.	レア	勢力	武将名(読み)	武将コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名	必要士気	属性	チェック
LE001	LE	魏	賈詡(かく)	1	馬	1	9	伏兵	離間の計	6	天	
LE002	LE	魏	郭嘉(かくか)	1.5	馬	4	9	伏兵	刹那の神速	3	天	
LE003	LE	魏	楽進(がくしん)	1	馬	4	3	ー	強化戦法	4	天	
LE004	LE	魏	夏侯淵(かこうえん)	2	弓	8	3	勇猛、募兵	乱れ撃ち	4	地	
LE005	LE	魏	夏侯惇(かこうとん)	3	馬	9	7	復活、勇猛	隻眼将の大喝	4	地	
LE006	LE	魏	許褚(きょちょ)	2.5	弓	1	2	募兵	虎痴の怪力	3	天	
LE007	LE	魏	荀彧(じゅんいく)	1	弓	1	9	ー	玄妙なる反計	4	天	
LE008	LE	魏	荀攸(じゅんゆう)	1.5	弓	3	8	防柵、募兵	大水計	7	地	
LE009	LE	魏	徐晃(じょこう)	2	馬	8	5	ー	神速戦法	4	天	
LE010	LE	魏	曹仁(そうじん)	1.5	馬	6	5	ー	神速戦法	4	天	
LE011	LE	魏	曹操(そうそう)	2.5	馬	8	10	伏兵、魅力	覇者の求心	6	天	
LE012	LE	魏	張部(ちょうこう)	2.5	馬	9	7	勇猛	神速の大号令	7	天	
EX013	EX	蜀	趙雲(ちょううん)	2	槍	7	6	復活	長槍戦法	3	人	

『三国志大戦3　入門指南書』好評発売中!!

これから『三国志大戦3』を始めるプレイヤーにオススメの一冊だ。新たに加わった軍師カードはもちろんこと、『三国志大戦3』をプレイする上で必要なシステムを、付属DVDと本誌で分かりやすく解説。さらに、すぐに使えるEXカードの【Ex013】趙雲も付いてくる。まずは、この本を読んで、ゲームセンターに足を運んでみよう！



【Ex013】趙雲。コスト2武将としては平均的な武力と知力を持ち、特技として復活を持つ。計略もクセの無い長槍戦法で、初心者も扱いやすい。



enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.51
『三国志大戦3　入門指南書』
価格：1,200円(税込)　付録：付属DVD、EXカード
雑誌コード：61955-69

カードも集まって、英傑伝もクリア！
次は全国対戦にでてみよう！

英傑伝で基本的なテクニックを覚え、カード資産も集まったら、次は全国対戦をしてみよう！　同レベルマッチングなので、位の近いプレイヤーとの対戦ができる。対戦したプレイヤーのテクニックや、センターサテライトで流れる高い位の君主たちのプレイをみて、さらに腕を磨こう！　そして、さらなる高みを目指すのだ！

同レベルマッチングで



位の近いプレイヤーと対戦!!

英傑伝で覚えた



テクニックで戦い抜け!!



勝ち抜くと位が上昇!!

一品	驃騎将軍
二品	車騎将軍
三品	衛将軍
四品	前将軍
五品	後将軍
六品	右将軍
七品	左将軍
八品	牙門将軍
九品	偏将軍
十品	裨将軍
一級～十級	指揮官

最初は十級から始まるが、全国対戦をしていくと左のように、徐々に位が上がっていく。まずは、級を卒業して将軍を目指そう！

位を上げると



本拠が立派に!!

さらなる高みを目指せ！



月刊アルカディア3月号(Vol.94)付録　三国志大戦3　カードリストブック(非売品)
発行所:株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　TEL:0570-090-555(営業部)
Printed in JAPAN　凸版印刷